Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 31 - LUGLIO / AGOSTO '08

STORY OF ARADO - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

EDITORIALE

E finalmente arriva il consueto doppio numero estivo, puntuale come ogni anno. Ma le sorprese non mancano: a cominciare dallo speciale dedicato a **Battlefield**, che ripercorre il successo della serie, fino ad arrivare all'area **DVD**, che questo mese presenta ben due film di grande successo. Infine, per ultimo ma non per ultimo, la redazione di **GAME** vi da appuntamento nella nostra nuovissima chat 3D, dove potrete incontrare i lettori e tutti i giornalisti che collaborano alla rivista. E buon divertimento!

CESARE ARIETTI

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!

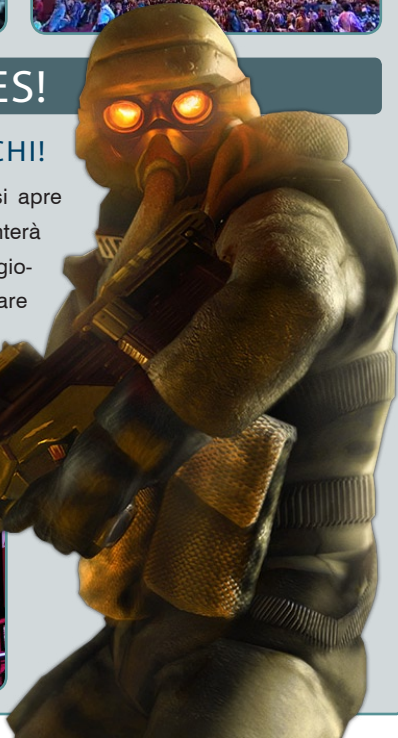
SONY: 256 GIOCATORI PER LA GUERRA DI MAG!

IL COLOSSO GIAPPONESE PARLA DELLA NUOVA LINE UP...

Sony ha approfittato di questo E3 per annunciare la line up dei giochi che, nei prossimi mesi, faranno certamente parlare di sé. Anche se la conferenza stampa è iniziata tra molte perplessità (come la decisione discutibile di supportare ancora **PS2** con lo sviluppo di 130 nuovi giochi), la presentazione di **God of War 3** ha saputo conquistare il favore del pubblico. Ma l'interesse maggiore è stato rivolto allo sconosciuto **Mag**, titolo bellico che ospiterà battaglie per 256 giocatori: incredibile!

IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO? E' A LOS ANGELES!

TORNA LA CONVENTION PIU' GRANDE DEL MONDO... DEI VIDEOGIOCHI!

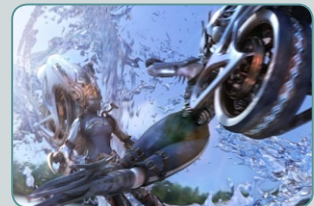
I numeri sono sempre gli stessi, da capogiro come ogni anno: oltre 4.000 addetti ai lavori, più di quaranta espositori, tra software house e produttori di hardware. **L'Electronic Entertainment Expo**, meglio nota come **E3**, supera indenne le difficoltà degli ultimi anni e allontana la possibilità di un'interruzione definitiva della manifestazione. L'appuntamento di quest'anno ha saputo catalizzare l'attenzione del pubblico con titoli di grande richiamo: si parte da **Resident Evil 5** fino ad arrivare a **Killzone 2**, dal nuovo **Prince of Persia** fino al remake per **Xbox 360** di **Banjo Kazooie**. La stagione che si apre da adesso a Natale diventerà rovente con le release di giochi che potrebbero cambiare gli equilibri in campo tra **Nintendo**, **Microsoft** e **Sony**...

NINTENDO: PRESS CONFERENCE... PER TUTTI!

IWATA PROMETTE NOVITA' PER CASUAL E HARDCORE GAMERS!

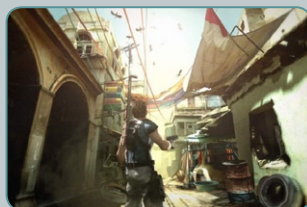
Nessuna incertezza da parte di Satoru Iwata, quarto (e attuale) presidente di **Nintendo**: la software house giapponese proseguirà la sua politica della produzione for-all, che guarderà nel prossimo futuro tanto ai casual che agli hardcore gamers. Durante la conferenza dell'**E3**, è stato inoltre presentato il nuovo **Motion Plus**, periferica da collegare al Wiimote per aumentare la sensibilità dei controlli che, molto probabilmente, sarà venduta in bundle con il seguito di **WiiSports**...

KOJIMA ANNUNCIA UFFICIALMENTE METAL GEAR SOLID 5

LA DICHIARAZIONE A POCHI GIORNI DAL RILASCIO DEL QUARTO CAPITOLO!

Konami rilascerà tra pochi giorni l'atteso Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots ma non sembra ancora il momento di dormire sugli allori. Lo sottolinea proprio **Hideo Kojima**, autore della storica serie, che ha approfittato di una conferenza stampa per annunciare l'intenzione di proseguire la saga. Vi sarà dunque un quinto capitolo che, con molta probabilità, non racconterà le avventure di **Solid Snake**. Ovviamente ritroveremo parte del cast originale e dovremo aspettarci sotto-trame che porteranno ulteriore luce sugli avvenimenti precedenti...

ANNUNCIO SHOCK: FINAL FANTASY XIII SU XBOX 360!

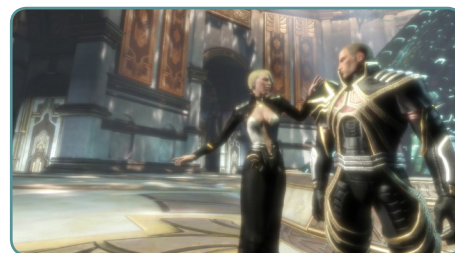
SQUARE ENIX CONFERMA LO SVILUPPO SULLA CONSOLE DI MICROSOFT...

Square-Enix ha annunciato che il prossimo capitolo dedicato alla saga di **Final Fantasy** raggiungerà anche la console **Micrososft**. La notizia shock è un fulmine a ciel sereno soprattutto per i fan di **Sony**, che puntavano all'esclusiva del titolo per bilanciare lo strapotere della piattaforma made in **Redmond**. A quanto sembra, però, in Giappone il gioco sarà rilasciato esclusivamente su **PlayStation 3**, probabilmente per evitare attriti con la casa del **DualShock**. Europa e USA possono quindi dormire sogni tranquilli: il Gioco di Ruolo per eccellenza sarà a disposizione di tutti!

UNA DATA PER RESIDENT EVIL 5... E GLI ZOMBIE RITORNANO!

CAPCOM ANNUNCIA BEN DUE TITOLI DEDICATI ALLA SAGA DEI NON MORTI...

Dopo i porting di Okami e Resident Evil 4, Capcom continua ad affiancare il Wii portando sulla macchina **Nintendo** anche l'ottimo **Dead Rising**, precedentemente uscito su **Xbox 360**. Ma gli zombie per la software house giapponese non sono finiti: '**Captive Comptures**' ha annunciato le date di rilascio di **Residente Evil 5**: si tratta del 12 marzo 2009 per il Giappone e il 13 delle stesso mese per Europa e Nord America. Confermata anche la presenza di una promettente modalità co-op online. Non vediamo l'ora di debellare orde di non morti...

GEARS OF WAR 2: LA DATA!

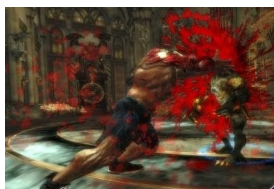
Epic ha annunciato che Gears of War 2 uscirà il prossimo 7 novembre in esclusiva per **Xbox**. E' prevista una modalità co-op per 5 giocatori!

TOO HUMAN... IN DEMO!

Microsoft Game Studios ha annunciato che la demo giocabile di **Too Human** è disponibile per il download attraverso Xbox Live!

CHRONO TRIGGER RITORNA!

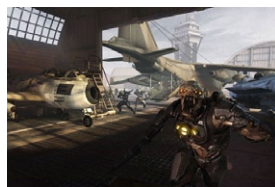
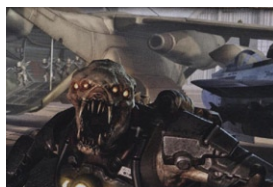
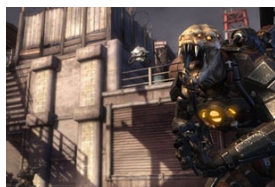
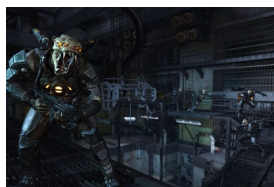
Uno dei migliori RPG della storia, Chrono Trigger, tornerà a risplendere sugli schermi del **DS** con nuove features aggiuntive! Fantastico!

THIS IS VEGAS RITARDA!

Midway ha annunciato che This is Vegas sarà rilasciato nel 2009, anziché quest'inverno come precedentemente dichiarato. Un vero peccato!

SPLATTERHOUSE

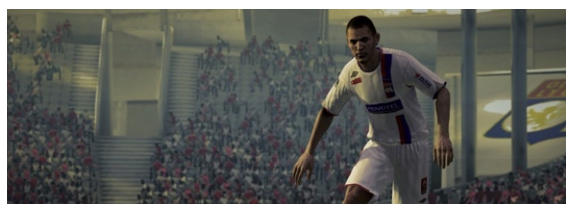
Publisher: Namco / **Genere:** Picchiaduro - Azione / **Uscita:** 2009

MULTI

Il mercato dei videogiochi ha la tendenza a sfornare serie infinite e veri e propri remake: questa volta è il caso di **Splatterhouse**, famoso picchiaduro horror anni '80. In una trama sviluppata per l'occasione dall'autore di fumetti **Gordon Rennie**, si ripeterà la vicenda di **Rick Taylor** e della sua fidanzata **Jennifer**, sfortunata coppia di studenti che cade vittima del folle scienziato **Dr. West**. Ma grazie ai poteri di una misteriosa **Maschera del Terrore**, **Rick** potrà lanciarsi al salvataggio della sua bella, contrastando l'esercito di mostri creato dallo scienziato... Inutile dirlo, sarà un massacro! Il gameplay è sempre stato quello di un truce beat'em up e tale rimarrà, arricchito da una maggiore libertà di movimento e da non poche sanguinolente migliorie. Aspettiamo con curiosità l'uscita, prevista nel 2009 su **PS3** e **Xbox 360**, per giudicare se squartare creature mostruose in un diluvio di sangue sia ancora un intrattenimento spassoso...

RESISTANCE 2

Publisher: SCEA / **Genere:** FPS / **Uscita:** fine 2008

PS3

Pare proprio che massacrare orde di alieni inferociti crei dipendenza e chi ha giocato a **Resistance: Fall Of Man** lo può confermare. Dopo il discreto successo ottenuto con il primo titolo, i ragazzi di **Insomniac Games** sono pronti ad imporsi nuovamente nel panorama videoludico, ma questa volta con l'intenzione di fare le cose in grande. Dite addio alle polverose stradine londinesi, perchè in **Resistance 2** ci ritroveremo a combattere tra metropoli, campagne e foreste. Grazie al dovuto sfruttamento del tanto complicato **Cell**, **Insomniac** assicura che la guerra in questo capitolo sarà qualcosa di completamente diverso, di epico ed immenso. Gli scenari saranno molto più estesi rispetto al passato e ospiteranno un numero maggiore di Chimera. La lunga attesa che ci separa dalla pubblicazione sarà giustamente ripagata? Ne riparleremo a fine anno, quando il titolo verrà rilasciato... in esclusiva per **PS3**!

FIFA 09

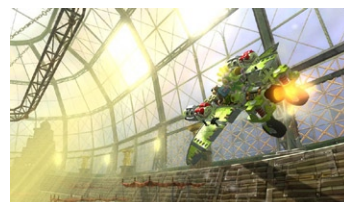
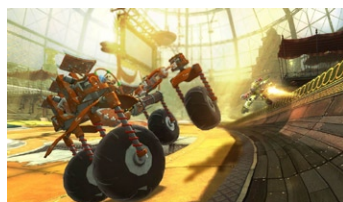
Publisher: EA Canada / **Genere:** Sport
Uscita: 10 / 2008

Uefa Euro 2008 è risultato un ottimo prodotto, ma ancora lontano dalla perfezione. Il prossimo **FIFA 09** ha dunque l'occasione di colmare le lacune e segnare a porta vuota. L'accento sarà posto sulla reattività degli atleti in campo e sull'effettiva resa delle loro capacità. Anche il sistema collisioni sarà profondamente migliorato, agevolando lo svolgersi e la veridicità delle azioni in campo. Se le promesse saranno mantenute, il prossimo **FIFA** rischia di conquistare il titolo di migliore simulazione calcistica presente sul mercato...

GTR EVOLUTION

Publisher: SimBin / **Genere:** Guida / **Uscita:** TBA

PC CD ROM

Quanto sarebbe bello avere un gioco come Forza Motorsport su PC? Per chi conosce la serie di **GTR** sa bene che di corse simulative ce ne sono state parecchie... E ora arriva questo **GTR Evolution**, che sarà venduto in bundle con **Race 07** oppure come espansione del suddetto titolo. Molte le notizie interessanti: saranno presenti ben 49 modelli, divisi in 12 categorie e con oltre 500 varianti (avete letto bene !). Ma anche i tracciati fanno la loro parte: si parla di 19 piste, ma con le varianti si arriva quasi a cinquanta... fra di loro ci sono i famosi **Nurburgring Nordshleife** e **Monza**. La grafica appare notevole ed anche il comportamento delle automobili non sembra niente male. Purtroppo però dovremo aspettare la release effettiva, ancora senza data certa.

BANJO KAZOOIE: NUTS E BOLTS

Publisher: RARE / **Genere:** Platform / **Uscita:** 11 - 2008

XBOX360

Reputato uno dei migliori platform 3D, Banjo-Kazooie si appresta ad approdare in questa sfavillante e colorata era next gen, per tentare di riscuotere il medesimo successo ottenuto in passato. La storia di questo nuovo titolo targato **Rare**, si colloca otto anni dopo gli eventi vissuti nel precedente capitolo.

Questo **Nuts & Bolts** sarà sorretto da una particolare struttura in grado di variare non poco l'azione di gioco: potremo costruire mezzi di trasporto in grado di farci superare determinate aree presenti, ma non mancheranno le classiche sessioni platform e opzioni per il Live. Appuntamento al prossimo novembre, quindi, data della release statunitense!

XPC SX38P2 Pro: Shuttle punta al gaming...

Stile, funzionalità e possibilità di espansione riuniti in un prodotto altamente compatto!

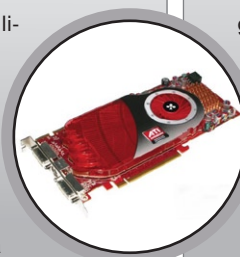
Quello degli XPC è un segmento di mercato molto particolare, che unisce componenti hardware di tipo **Small Form Factor** a case di foggia originale e stile decisamente glamour, ottenendo così **PC** completi estremamente compatti, ma al tempo stesso dalle prestazioni a tutto tondo e facilmente espandibili. Adesso l'**XPC** fa un ulteriore passo evolutivo ed entra anche nel segmento destinato al gaming. **Shuttle** è ben conosciuto come produttore di eleganti e poco ingombranti sistemi integrati, pensati per un uso di tipo Home Theater e multimediale. Ma con il modello **XPC SX38P2 Pro**, ha realizzato un'ottima piattaforma di base per assemblare un **PC** che riesce a coniugare prestazioni elevate a dimensioni decisamente contenute. Sul modello in test, infatti, abbiamo montato **Q6600** e **3870X2**, ottenendo ottimi risultati anche nell'utilizzo di videogiochi.

■ **Alessandro Crea**

AMD-ATI colpisce nel segno...

Radeon HD4850: ottime prestazioni e costo contenuto!

Ha da poco debuttato la nuova famiglia di schede video AMD-ATI e abbiamo potuto testare il modello **HD4850** prodotto da **Club 3D**, equipaggiato con 512MB di memoria RAM GDDR3 operante a 2 GHz. Il chip RV770 montato sulla scheda è realizzato con processo produttivo a 55nm e dispone di ben 800 Stream Processor, più del doppio della serie **HD3xxx**. Le performance risultano infatti nettamente superiori anche rispetto alla **3870**, soprattutto con l'uso di filtri alle alte risoluzioni. Un ottimo prodotto quindi, considerando il prezzo di listino di solo 199 dollari. **AMD-ATI** consolida la sua posizione di mercato e si rilancia, offrendo prestazioni allineate alla concorrenza ma proponendo in più un prodotto che vi abbina anche consumi ridotti e costi appetibili per la maggior parte dell'utenza.

■ **Alessandro Crea**

GTX280 al top!

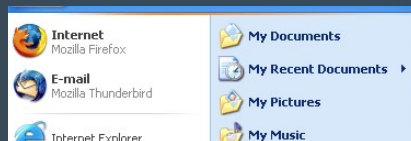
Un mostro... di potenza!

Dopo aver riconquistato la supremazia prestazionale con la 9800GX2, **NVIDIA** ha rilasciato il chip G200. Abbiamo testato la reference board equipaggiata con **GTX280**, la versione più potente del chip G200, dotato di 240 Stream Processor e corredato da 1GB di RAM GDDR3. Senza dubbio è la scheda video più potente sul mercato. Il prezzo? 549 euro...

■ **Francesco Fortino**

GARTNER: AL MONDO ESISTONO UN MILIARDO DI COMPUTER

Secondo il popolare advisor, nei prossimi sei anni assisteremo al raddoppio delle vendite

E’ **pari ad un miliardo il numero di computer, tra fissi e portatili,** in uso in tutto il mondo, stando almeno all’ultimo rapporto pubblicato da **Gartner** secondo cui, tra l’altro, in sei anni questo numero raddoppierà. E se il 58% del primo miliardo è concentrato in Usa e Europa, il 70% del prossimo, venduto entro il 2014, sarà in India Cina e Brasile; un salto consistente che è avvenuto negli ultimi sei anni e che sta portando ad un aumento vertiginoso della “spazzatura” elettronica. “*A causare il rapido incremento delle vendite*”, ha spiegato il direttore della ricerca della **Gartner**, **George Shiffler**, “*saranno i prezzi in ulteriore calo e la percezione crescente del computer come indispensabile per gli avanzamenti dell’economia*”. Gli analisti rivolgono le proprie preoccupazioni alla gestione e allo smaltimento dei rifiuti pericolosi in Cina, dove finisce il 70% dei pc e cellulari dismessi, con un rischio di diossina molto alto per la popolazione.

MICROSOFT RITIRA DAL MERCATO WINDOWS XP

Nonostante le richieste, il colosso di Redmond apre a Vista...

Il sistema operativo Windows Xp non esiste più, soppiantato dal tanto atteso e criticato **Windows Vista**, almeno fino all’arrivo del nuovo **OS** previsto nel 2010. Sarà comunque possibile trovare **Windows Xp** preinstallato nei notebook di fascia bassa, come l’**Eee PC** della **Asus**. A nulla è servita la petizione **SaveXp** che, nonostante abbia raggiunto le 200.000 firme, non ha portato **Microsoft** a cambiare idea evitando di mandare in pensione il diffuso sistema operativo. Interessante però la scelta di **Microsoft** che, ai possessori di **Windows Vista Ultimate** e **Business**, permette il downgrade, ovvero la possibilità di tornare ad una vecchia versione di software, probabilmente per arginare il rischio delusione da parte dei nostalgici di **Xp**.

Recensioni | Publisher: Konami | Developer: Kojima Prod. | Genere: Stealth / Azione | Giocatori: 1

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

L'ultima missione di Snake è finalmente cominciata. E ogni segreto sarà finalmente svelato...

A cura di: Andrea 'Xravy' Garroni

Incredibile, fantastico, magnifico. Sono le prime tre parole che vengono in mente giocando a **Metal Gear Solid 4**. Questo è senza ombra di dubbio il miglior gioco realizzato da **Kojima** e, sicuramente, è uno dei migliori giochi della storia. Grande gameplay, affinato rispetto al precedente capitolo: adesso, ad esempio, è possibile personalizzare e potenziare le proprie armi in totale libertà, oppure sfruttare le risorse dell'**OctoCamo** (la nuova tuta ipertecnologica di **Snake**) e i **Punti Drebin**, crediti da spendere per ottenere munizioni e ampliare l'arsenale. E' stata introdotta la possibilità di affrontare una determinata missione con più approcci e tramite percorsi differenti, mettendo in risalto di fatto il libero arbitrio del giocatore. La possibilità di cambiare visuale dalla terza alla prima persona attirerà senz'altro molti appassionati di FPS, che, congiuntamente ad una IA molto curata, restituisce una esperienza di gioco variegata ed al contempo immersiva. Un coinvolgimento enfatizzato dal comparto sonoro, di altissimo livello e caratterizzato da effetti iper-realistici, coadiuvati da una OST onirica in grado di suscitare forti emozioni come non accadeva da molto tempo. Unica pecca di questo capolavoro è la non trascurabile lunghezza dei filmati (che possono anche essere interrotti premendo skip). E' di diritto uno dei giochi più belli della storia, a metà tra azione stealth e grande cinema.

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica	**95**
+ Design incredibile...	
+ ... e ambientazioni eccezionali!	
Giocabilità	**95**
+ Concept collaudato e migliorato!	
- Filmati a volte eccessivi!	
Sonoro	**96**
+ Epica durante l'azione...	
+ ... magnifica durante i filmati!	
Longevità	**94**
+ Vi terrà incollati allo schermo!	
+ Buona varietà di percorsi!	
GLOBALE	**96**

Publisher: 2K Sports | Developer: PAM Develop. | Genere: Sport | Giocatori: 1 - 4

TOP SPIN 3

2K Sports ci porta per la terza volta sul campo da gioco più famoso del mondo del tennis!

A cura di:
Emanuele 'Cloud' Giorgi

Giocare a tennis non è facile e per imparare i fondamentali bisogna allenarsi duramente. **Top Spin** nasce per gli appassionati e per coloro che vorrebbero cimentarsi in questo sport, ma non ne hanno i mezzi. Ricordando il successo dei capitoli precedenti, i ragazzi della **PAM Development** provano a bissare quel trionfo proponendoci un titolo accattivante sotto ogni aspetto. Una volta approdati sul menù principale avremo di fronte le opzioni da scegliere: esibizione classica, toneo, training (dove imparare la chimica di gioco) e creazione dell'alter ego (grazie ad un ottimo editor per l'aspetto e la tecnica degli atleti). Una volta terminato il nostro personaggio, verremo catapultati nel mondo del vero tennis dove affronteremo, come da regola, avversari inizialmente di livello basso per poi scalare il ranking ufficiale. La vera differenza apportata dagli sviluppatori riguarda il comparto della giocabilità perché, a differenza degli scorsi capitoli molto più arcade, questa volta tutto sarà molto più realistico: per ribattere dovremmo tener conto della stanchezza del nostro assistito, dell'angolazione della pallina e del suo rimbalzo e per mantenere il controllo sulla forza impressa bisognerà essere bene allenati. La realizzazione tecnica è più che positiva: personaggi e ambienti risultano credibili e godibili. Se amate il tennis... **Top Spin 3** è un vero Ace!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, Wii, DS

SITO UFFICIALE

Grafica 85
+ Ottimi modelli e animazioni...
- ...ma il pubblico si poteva migliorare!

Giocabilità 85
+ Perfetta per i fan del genere!
- Complesso per i neofiti del genere...

Sonoro 80
+ Buoni effetti e musiche...
- ... ma per il resto nulla di eclatante!

Longevità 90
+ Single Player avvincente...
+ ... e Live per tornei senza fine!

GLOBALE 85

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Schwarzenegger approda nel mondo degli RPG massivi...

A cura di: Simone 'Cloud' Giorgi

Il ricordo delle brutali battaglie condotte dal guerriero dai muscoli d'acciaio, ovvero **Arnold Schwarzenegger**, fanno di **Conan** un mito ancora oggi ben presente e vivo nella mente di molti appassionati. La popolarità del personaggio ha fatto si che intorno al suo mito prendessero forma anche modelli d'intrattenimento videoludico, in ultimo questo attesissimo **Age of Conan: Hyborian Adventures**. Detto questo bisogna chiarire che il nome dell'eroe in questo caso funge unicamente da pretesto, di fatto il titolo sviluppato da **Funcom** erge una struttura di **MMORPG** prendendo come spunto esclusivamente ambientazioni e personaggi. Sono presenti una serie di classi verso le quali indirizzare il personaggio: Soldier, Priest, Rogue e Mage, tutte da potenziare con l'esperienza che guadagneremo sul campo (combattendo e completando le quest) e acquisendo skills presenti nel gioco. La natura sanguinolenta del titolo si discosta dunque da ogni precedente **MMORPG**, mentre lo schema dei combattimenti prevede la possibilità di apportare attacchi scegliendo dove colpire l'avversario. Un prodotto rivoluzionario e completo sotto diversi aspetti, in grado di settare nuovi standard qualitativi nel mondo degli RPG massivi.

DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Voce	Punteggio
Grafica	93
Giocabilità	88
Sonoro	90
Longevità	90
GLOBALE	90

Grafica 93
+ Ambienti resi con stile!
+ Ottime animazioni!

Giocabilità 88
+ Idee innovative!
+ Gameplay ben studiato!

Sonoro 90
+ Musiche appropriate!
+ Effetti sonori immersivi!

Longevità 90
+ Il PVP vi regala ore di divertimento!
+ E' un MMORPG...

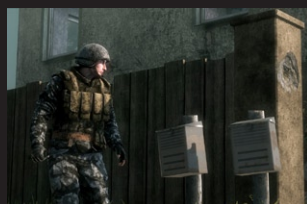
GLOBALE 90

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Le cattive compagnie prendono d'assalto l'Xbox 360. E tornano in scena le grandi azioni di guerra!

A cura di: Enrico 'Johnny Blaze' Rossi

Passa il tempo e inesorabilmente cambiano anche i videogiochi: l'esempio lampante lo porta senza ombra di dubbio questa nuova perla griffata **EA**, tale **Battlefield: Bad Company**. La storia non è molto originale ma comunque riesce a fare la sua figura. Tutto è incentrato su quattro soldati del team **Bad Company**, un squadra poco raccomandabile che ha come unico obiettivo quello di radere al suolo tutto ciò che gli si para d'innanzi... Dopo aver giocato a **Call of Duty 4** è una bella soddisfazione sbriciolare case tanto per il gusto di farlo! Il gioco integra il nuovo motore **Frostbite**, responsabile di tutte le splendide animazioni e distruzioni riportate nel magnifico comparto grafico. Le ambientazioni sono tutte molte vaste e realizzate con precisione certosina anche se gli edifici risultano alla lunga molto spogli e poco diversificati fra loro. Il sonoro risulta superiore alla grafica, forse il migliore mai visto in un videogioco di guerra. Ogni arma ha un suono differente e chiaro (mai ascoltate simili riproduzioni!), le musiche sono spettacolari e coinvolgenti...tati call o f duty 4 e Metal gear solid 4, un audio mai visto in un videogioco di guerra, qualche difettuccio si , nessuno è perfetto, ma sempre ricordando che stiamo parlando di Battlefield la serie in assoluto più bella di sempre. Non mi rimane che dirvi occhio all'ora la caccia è iniziata

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Voto	Punteggio	Commento
Grafica	80	+ Grandi animazioni e distruzioni... - Alcuni edifici sono spogli...
Giocabilità	85	+ Il gameplay è consolidato... + ... e quindi strutturato alla grande!
Sonoro	95	+ Immersivo! + Effetti al limite della realtà!
Longevità	85	+ Single e multiplayer spassosi... - 8 mappe possono sembrare poche

GLOBALE 87

FLASH REVIEW

WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Koei / **Genere:** Guida / Azione / **Giocatori:** Online

FATAL INERTIA EX

Fatal Inertia EX è un prodotto modesto. La sua totale adesione alle logiche di genere, qualche scelta limitata a livello strutturale e l'offerta ludica poco estesa, lo rendono un prodotto adeguato soltanto per gli appassionati dei racing futuristici. E' venduto a prezzo budget sulle piattaforme commerciali e quindi trova una collocazione tutto sommato azzeccata. Sufficienza piena, comunque!

VOTO >> >> >> 6.0
Una corsa contro il prezzo!

Publisher: Nintendo / **Genere:** M-RPG / **Giocatori:** 1 - ?

POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2

Questo nuovo episodio di Pokémon Mystery Dungeon è una versione riveduta e corretta di **Squadra Blu** e **Squadra Rossa**. Nonostante le limature grafiche e l'introduzione di un'interessante componente multiplayer, il gioco mantiene tutti i pregi e tutti i difetti che caratterizzavano i suoi predecessori come una curva di apprendimento troppo ripida. Per appassionati sfegatati!

VOTO >> >> >> 6.5
Che Pokémon mi metto?

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** RTS / **Giocatori:** 1 - ?

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

L'Ira di Kane è una buona espansione: la campagna è divertente, anche se breve, le **Sfide di Kane** permettono di approfondire la conoscenza di tutte le fazioni di gioco ed online è sempre divertente e godibile. Ma il fatto che il titolo in Italia sia venduto a prezzo pieno fa sì che venga sconsigliato l'acquisto. Nei negozi si può trovare **Tiberium Wars** che, a metà prezzo, può offrire un'esperienza molto più profonda e variegata.

VOTO >> >> >> 5.0
Strategia... troppo costosa!

Publisher: RPG / **Genere:** Atlus / **Giocatori:** 1

ETRIAN ODYSSEY 2: HOL

Le modifiche apportate dal team di sviluppo al gameplay di **Etrian Odyssey** rendono questo nuovo **Heroes of Lagaard** un titolo che sfiora la perfezione, sebbene inizialmente disorienti chi abbia giocato il primo capitolo. Malgrado questo non è ancora possibile infrangere la barriera di genere: la mancanza di una storia e dei classici personaggi da RPG, rendono il titolo inaccessibile a chi non è un fan del genere.

VOTO >> >> >> 8.0
Solo per i fan... e per i bot!

Publisher: SEGA / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 2

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3

House of the Dead 2&3 Return è una raccolta semplice. Il valore dei due prodotti inclusi è notevole e gli amanti degli shooter saranno senza dubbio solleticati dall'accoppiata "horrorifica" più di quanto non possano esserlo da un **Ghost Squad** con molti extra ma con un'offerta di base davvero miserrima. Alla fine però si tratta di una riedizione venduta in Italia a prezzo pieno. Ma i fan non ci faranno caso!

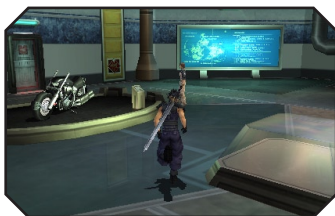
VOTO >> >> >> 6.5
Ammazza quanti zombie!

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Guida / **Giocatori:** 1

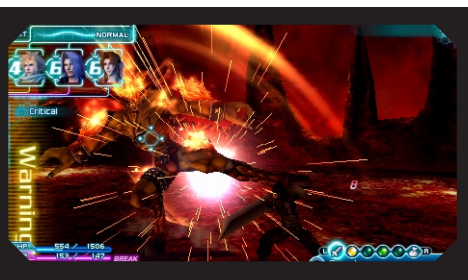
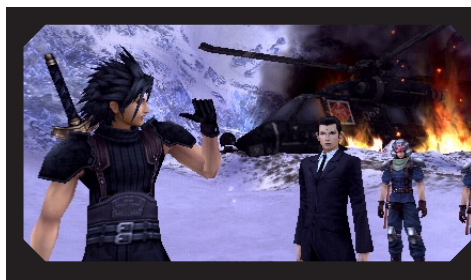
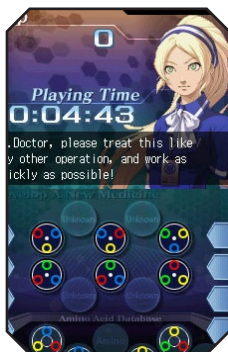
EMERGENCY HEROES

Emergency Heroes è semplicemente un brutto gioco. Ripetitivo, con una pessima grafica ed afflitto da bug di programmazione veramente gravi. Non pensiamo possa attrarre nessun giocatore, nemmeno i più giovani (a cui chiaramente si rivolge) o i fan dei racing game, dal momento che su **Wii** sono disponibili molti titoli dello stesso tipo assai più divertenti e meglio realizzati.

VOTO >> >> >> 3.5
Accelera sul pulsante 'off'!

A cura di Riccardo "Riki" Fusco

Publisher: Square Enix / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Inutile ricordare lo splendore dell'intramontabile Final Fantasy VII. E dopo diversi revival più o meno riusciti (**Dirge of Cerberus** per **PS2** è un esempio piuttosto negativo...), la **PSP** apre il proprio vano UMD, per ospitare il prequel ufficiale delle storie di Cloud e company. Il sistema di combattimento introduce il **Digital Mind Wave**, una particolare slot machine per effettuare Limit Break o tecniche difensive. Resta il rammarico per la mancata interagibilità con la struttura creata che avrebbe offerto maggiori benefici complessivi. La struttura di Crisis Core prevede anche una moltitudine di sub-quest da spolpare, ma l'eccessiva linearità di quest'ultime, ci ha deluso non poco. Questi elementi scalfiscono però solo la superficie un lavoro sicuramente lodevole che piacerà a tutti gli appassionati!

GRAFICA	88	85 GLOBALE
SONORO	87	
GIOCABILITA'	83	
LONGEVITA'	84	

Publisher: Konami / **Genere:** Sportivo / **Giocatori:** 1 - 8

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

Considerato uno dei migliori esempi di come sfruttare l'innovativo DS, Trauma Center: Under The Knife si appresta ad arrivare per la seconda volta sul portatile dal touch screen. Tre anni dopo aver debellato (ma non del tutto...) lo spaventoso virus **Guilt**, il sempre più sicuro dottor Stiles torna in prima linea per mettere a disposizione le proprie capacità e garantire ai pazienti sempre il massimo. Il gameplay rimane pressoché invariato: sullo schermo dedicato al touch screen sarà presente la parte interessata del paziente sulla quale intervenire, mentre su entrambe i lati del display saranno posizionati gli strumenti del mestiere, tra i quali troveremo i classici ago e filo per suturare le ferite più profonde, bisturi, aspiratori, unguento e alcune novità come il defibrillatore. Fastidiosa la totale mancanza di una qualsiasi modalità online, sfida o sistema cooperative, ma il gameplay collaudato e la storia avvincente vi sapranno conquistare!

GRAFICA	80	83 GLOBALE
SONORO	70	
GIOCABILITA'	95	
LONGEVITA'	78	

DA CODENAME EAGLE A BAD COMPANY

Una serie di grande successo nata 'in sordina': ripercorriamo otto anni di conflitti!

■ A cura di
Enrico 'Johnny Blaze' Rossi

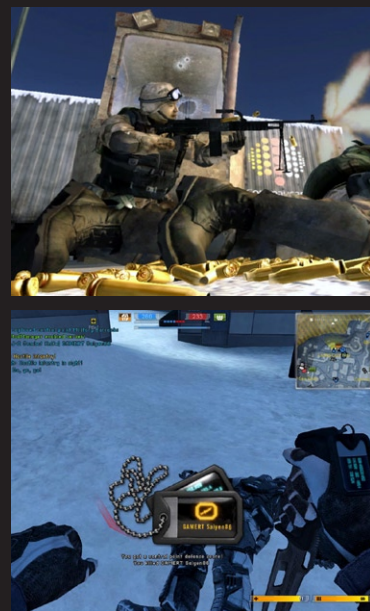
Pochi sanno che Battlefield è una delle serie con il maggior numero complessivo di vendite ed è anche un videogioco che ha saputo evolversi nella trama e negli aspetti tecnici. Con l'arrivo del nuovo capito, **Bad Company**, è probabile che il suo successo aumenterà a dismisura. Ma per arrivare a lui c'è un' intera storia da percorrere. Bisogna infatti ringraziare **Codename Eagle**, il vero capostipite delle vicende, che ha dato vita a questa serie eccezionale. Codename Eagle non ha riscosso successo qui in Italia: rilasciato ben 8 anni fa, non non rispondeva agli standard del periodo, con un finto 3D che fece storcere il naso a molti. Ma il gameplay era straordinario e riusciva a soddisfare pienamente le esigenze dei grandi strateghi del PC. Due anni dopo il 'semi-insuccesso' di **Codename Eagle** nacque l'ipotetico iniziatore della serie, **Battlefield 1942**: una vera rivoluzione che riuscì a stupire e resistere all'attacco di **Operation Flashpoint**, vero pilastro dei videogiochi di guerra...

La Strada verso Roma, il Vietnam e finalmente un vero sequel!

Il successo di Battlefield 1942 fu dovuto soprattutto ad un gameplay non del tutto "simulativo", che sviluppava in gran parte il lavoro svolto per **Codename Eagle**. Degne di nota sono anche le due espansioni che anni dopo ravvivarono il titolo, preparando i videogiocatori al successivo capitolo. La prima e più decantata espansione fu **The Road To Rome**, incentrata sulla marcia degli Alleati verso Roma; l'altra ebbe meno successo: parliamo di **Secret weapons of WWII**, incentrata su di un'ipotetica arma segreta in mano alle forze naziste, da distruggere ad ogni costo. E la storia non si esaurisce certo qui: nel 2004 venne rilasciato un nuovo capitolo di **Battlefield**, incentrato sulla guerra del Vietnam; purtroppo non riscosse un particolare successo, perché l'unico elemento degno di nota era il miglioramento del motore grafico, in grado di riprodurre dettagliatamente la vegetazione. Gli sviluppatori optarono quindi per un cambio di rotta: l'anno successivo, nel 2005, fu rilasciato l'atteso **Battlefield 2**, considerato da molti come il capitolo migliore: vantava una qualità fuori dal comune per i tempi e i due **Booster Pack** e l'espansione lo resero praticamenye immortale, spianandogli la strada verso l'Olimpo dei Videogiochi. Ma quale furono i motivi di tale traguardo? Voltate pagina e lo saprete...

SPECIALE BATTLEFIELD

E sul 'Campo di Battaglia' giunse la tanto attesa epoca moderna...

La storia di Battlefield 2, come era successo per **Vietnam**, si era completamente distaccata dalla Seconda Guerra mondiale; ai tempi fu una vera innovazione, perché di fatto inaugurò il filone di giochi di guerra basati su periodi storici totalmente differenti. Ogni trama risultava del tutto originale ma sempre, dannatamente, realistica. L'espansione ne ampliò i confini e grazie ai due **Booster Pack** il tutto divenne un gioiellino che ogni appassionato dovrebbe conservare nella propria cassaforte. Ma si sa, il tempo passa e si può sempre migliore... e quelli della **Digital Illusions CE** volevano fare le cose in grande; a loro non bastava essere entrati nell'Olimpo, ma volevano spazzar via qualsiasi avversario. Senza riposare sugli allori, nel 2005 realizzarono **Modern Combat**, pensato esclusivamente per il mercato delle console; il gioco rivelò il proprio grande potenziale grazie ad un multiplayer curato in maniera maniacale, che ha saputo fare la felicità degli appassionati. Un anno dopo, in concomitanza con l'uscita di **Modern Combat** sulla prima console di nuova generazione (**Xbox 360**), fu rilasciato **Battlefield 2142**, che proponeva una trama 'da paura' (occhi lucidi per la commozione a fine gioco!) e un gameplay accurato, il tutto supportato da un motore grafico da capogiro...

Dal futuro di Battlefield 2142 a Bad Company... mentre EA annuncia un nuovo sequel!

Parliamo dunque di questo 2142: la trama, come risulta facilmente intuibile, era ambientata nel ventiduesimo secolo, sullo sfondo di una seconda era glaciale, e incentrava le vicende attorno ad una guerra tra *Unione Europea* e *Coalizione Panasiatica*. Un salto temporale notevole dai capitoli precedenti, che ha comunque riscosso un ottimo successo di vendite. Il titolo ha saputo mantenere vivo l'interesse dei fan anche grazie al booster pack **Northern Strike**, che ha conquistato decine di migliaia di giocatori in tutto il mondo. E adesso? Attualmente sono trascorsi due anni dall'ultimo titolo di **Digital Illusions CE** e l'attesa per l'imminente **Bad Company** è finalmente giunta al suo termine. Certamente il titolo ha già saputo farsi notare eppure, secondo quanto riportato da **Electronic Arts**, non rappresenterà per fortuna l'ultimo della serie. Voci di corridoio, infatti, già parlano di un probabile **Battlefield Heroes**. Insomma, otto anni di grande emozione per una serie che prosegue senza sosta. Grazie **Digital Illusions**. Grazie **Battlefield**.

HTC Touch Diamond

Stile ed eleganza fuori, potenza e versatilità all'interno: è HTC!

Mostruoso. E' la prima parola che viene in mente osservando le caratteristiche tecniche dell'HTC Touch Diamond, smartphone caratterizzato da un design raffinato e assemblato con cura estrema. Fotovideocamera da 3.2 megapixel (e una un'altra supplementare per le videochiamate), ricevitore GPS integrato, radio, lettore multimediale, schermo touch screen da 2,8 pollici, HSDPA, Wi-Fi, Bluetooth, vivavoce integrato, multiconference call, una memoria non ampia, amplissima (4 GB, a cui si aggiungono 192 MB di RAM e 256 di memoria ROM). Tutto governato da un potentissimo processore Qualcomm MSM7201A da ben 530 Mhz (in genere uno smartphone impiega una CPU da 400/440 Mhz) e gestito da Windows Mobile 6.1 Pro che, grazie all'interfaccia proprietaria sviluppata da HTC, denominata TouchFLO 3D, consente un utilizzo piacevole ed intuitivo delle funzioni del cellulare. Costa molto, ma nessuno va da Bvlgari per un braccialetto di gomma...

MOBILE NEWS

Apple frantuma record!

iPhone 3G a ruba nei negozi

Un milione in tre giorni. No, non è l'incasso di un film al botteghino del cinema. E' ancora l'iPhone di Apple. La sua variante 3G, realizzata appositamente per il mercato europeo (ma distribuita in tutto il mondo), nei primi tre giorni di lancio ha venduto l'esorbitante cifra di 1 milione di pezzi, con 10 milioni di applicazioni scaricate dall'Apple Store, per la grande felicità di Steve Jobs, gran capo di Apple, che ha anche reso noto come, la precedente versione di iPhone, avesse impiegato 74 giorni per raggiungere la medesima soglia di vendite. Da anni Apple vuol dire successo garantito, grazie a stile e qualità. Ma i suoi prodotti, sono sempre il top?

"Hello Moto?", non più!

Nuova strategia per i giovani

Ultimamente il calo di vendite di Motorola ha destato una considerevole preoccupazione nel settore della telefonia, e la rincorsa verso la leadership di Nokia e l'incalzante crescita di Samsung hanno fatto scattare in piedi gli uomini della società statunitense, che ha deciso di varare una nuova "filosofia" progettuale in grado di colpire e fidelizzare l'utenza giovanile, avvicinando i cellulari al mondo del web 2.0 e dei Social Network. Via quindi l'oramai celebre slogan "Hello Moto" in favore di "We Generation", per un rinnovamento che certamente gioverà, con nuovi modelli avanzati in arrivo.

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

BASS FISHING MANIA

Se amate trascorrere il fine settimana ad armeggiare con filo di nylon, esche e canne da pesca, allora questo **Bass Fishing Mania** è il titolo che fa per voi. Tutti gli aspetti dello sport (o dell'hobby) più lento del mondo sono stati fedelmente ricreati, per offrire una simulazione fedele, per quanto possibile, all'originale. Buono per gli appassionati!

VOTO 81

GUITAR HERO III

E' uno dei giochi in assoluto più popolari del momento e può essere considerato il **Tetris** del nuovo millennio: **Guitar Hero** ci permette di eseguire esecuzioni musicali degne di una RockStar senza dover studiare musica o conoscere gli spartiti. E' sufficiente avere il giusto tempismo e seguire i colori che appaiono su schermo. Divertimento assicurato!

VOTO 91

PRISON BREAK

I fan delle serie TV conosceranno senza dubbio questo popolare telefilm made in USA, basato sul tentativo di evasione da parte dei fratelli **Michael** e **Lincoln**. Il gioco segue in maniera fedele l'originale, proponendo elementi di azione nella nostra lunga fuga per la libertà. Classica grafica 2D e concept collaudato per un titolo adatto a tutti. Provare... per evadere!

ORCS & ELVES 2

Uno dei classici del divertimento, nato dalle sapienti mani di **ID Software** per gli oramai scomparsi 486, torna in versione Mobile. **Orcs & Elves 2** ci trasporta in un mondo fantasy decisamente horror. Con una visuale in prima persona e una sufficiente resa 3D, il gioco catalizzerà l'attenzione degli appassionati del genere... e degli amanti di titoli old style!

THE OVERTAKER 3D

Chi ha giocato a Wolfenstein 3D o a Spear of Destiny non potrà rimanere impassibile di fronte a questo clone, che riprende le ambientazioni e il clima folle che si respirava nei due eccezionali sparatutto per PC. Ovviamente il salto generazionale (oltre quindici anni) dai titoli originali ha consentito un risultato lodevole anche su Mobile.

VOTO 89

WANTED

Tempi duri per Wesley Gibson: sullo sfondo della 'Fratellanza', dovrà diventare emissario del destino, prendendo parte alla missione della sua vita. Ovviamente lo tile scelto per questo Tie-In è azione 2D continuata, con elementi da platform alla **Rolling Thunder**. Se amate il genere, troverete **Wanted** un ottimo espediente per sparare all'impazzata!

VOTO 90

LA GUIDA? E' DRIVING FORCE GT

Logitech porta su PlayStation 3 un volante dalle elevatissime prestazioni tecniche!

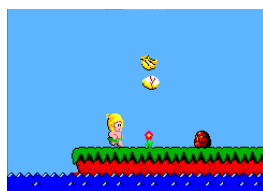
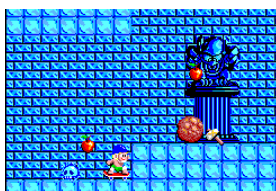
Spesso la tendenza dei puristi delle simulazione automobilistica è quella di snobbare le console, perchè offrono un livello di realismo piuttosto scarso, per via degli ovvi limiti dei pad. Nell'era dell'alta definizione, sarebbe stato un peccato non sviluppare un volante in grado di simulare alla perfezione la realtà. Ci ha pensato **Logitech**, società da sempre attenta alla qualità dei propri prodotti, a realizzare 'il volante' per eccelenza che, in questo caso, va ad ampliare il parco periferiche della **PS3** di **Sony**. Parliamo di **Logitech Driving Force GT**, realizzato appositamente per **Gran Turismo 5 Prologue**, in collaborazione diretta con **Polyphony Digital**. Da questa accoppiata è uscito un prodotto dotato di una qualità costruttiva sconcertante, assemblato con una cura maniacale. Per la prima volta è stato introdotto un comando di regolazione real-time, in grado di modificare le impostazioni di frenata, trazione e persino del damper, con ben 24 posizioni disponibili. Non manca il Force Feedback, a cui si aggiunge un sistema integrato in grado di ridurre le vibrazioni. E vai di acceleratore!

IL CLAN DEL MESE

Questa volta incontriamo gli Ice Soldiers, i Soldati di Ghiaccio!

Il clan Ice Soldiers nasce come gruppo di amici nel 2007, fondato da **Cisky**, **Sew** e **Ombra** per America's Army Operations. Ad oggi il clan conta trenta iscritti da tutta Italia ma gli attivi sono circa 15. Con la partecipazione regolare dei membri e all'impiego di appropriate tattiche militari, come la **S.O.P.** (*Procedure Operative Standard*) ed un serio lavoro di squadra, il clan si augura di poter divenire uno dei più competitivi in Italia.

GAME - Qual è il vostro Motto?
IS - Coraggio Onore Azione Freddezza.
GAME - Quante ore dedicate al vostro allenamento?
IS - Da una a tre-quattro ore al giorno.
GAME - Quali sono i Generi preferiti dal Clan?
IS- Gli FPS.
GAME - L'importante è partecipare oppure vincere ad ogni costo?
IS- Sicuramente partecipare!

HAI UN CLAN? CLICCA QUI

SULLO SKATE... NELLA PREISTORIA!

Chi non ricorda **Wonder Boy** di sicuro ha sbagliato rivista...

Un biondo cavernicolo vede rapita la sua ragazza da un perfido mostro, ed armato soltanto del suo **Tomahawk** si getta all'inseguimento dell'amata, tra boschi, colline e caverne infestate da malvagie lumache e terribili ranocchi saltatori. La trama di **Wonder Boy**, uno dei platform a scorrimento orizzontale più riusciti (e clonati) di sempre è tutta qui. Il resto è azione frenetica e divertente come oggi purtroppo se ne vede ben poca. Tacciato all'epoca della sua uscita di avere troppi punti in comune con IL capolavoro, **Super Mario Bros.**, questo titolo riuscì comunque a ritagliarsi una buona fetta di estimatori, grazie ad una grafica accattivante e la conversione sulle maggiori piattaforme. **Wonder Boy** è gioco che, dopo più di due decenni riesce, ancora ad intrigare e divertire con le sue meccaniche immediate e un fascino old style sempreverde, suscitando quel mix di euforia e nostalgia comune solo a quei giochi che hanno lasciato il segno su un'intera generazione.

DAGLI ANNI 'OTTANTA... CON ORRORE!

Splatterhouse porta su console il cinema della paura...

A cura di
Nemoprophета

E' una notte buia e tempestosa. Rick Taylor e la sua ragazza **Jennifer Wills** sono due studenti troppo curiosi che hanno deciso di indagare sugli strani esperimenti del **Dr. West**. Purtroppo per loro, il temporale li costringe a rifugiarsi proprio nella casa dello scienziato... L'urlo di **Jennifer** squarcia la notte. **Rick Taylor** giace morto. Dal nulla arriva fluttuando la misteriosa **Maschera del Terrore** che copre il volto di **Rick**, lo resuscita e lo trasforma nel giustiziere che dovrà massacrare le mostruose creature nate dal laboratorio del **Dr. West**, per interrompere i suoi esperimenti del terrore e salvare la fidanzata. Così ha inizio **Splatterhouse**, la serie inaugurata nel 1988 che ha ufficialmente sdoganato il genere horror nei videogiochi. Case viventi, nemici armati della classica motosega e corpi deformi come in **La Cosa**... **Splatterhouse** ha fatto la gioia degli amanti dell'horror più cruento!

BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT

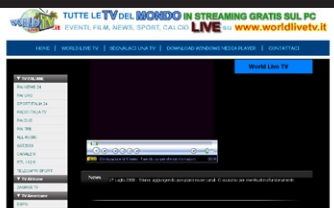
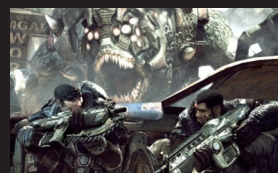
www.yoowalk.com

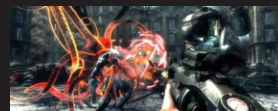
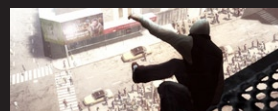
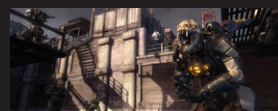
Yoowalk propone un modo originale per navigare in internet in un ambiente 3D. Attraverso il nostro 'personaggio' potremmo visitare gli edifici (che rappresentano i siti web) di questa città virtuale, comunicando con altri utenti via chat testuale. Il sito offre la possibilità di personalizzazione dei personaggi e degli ambienti. Carino, da visitare.

www.subyo.com

Subyo è un servizio web che consente di sottotitolare i video di **YouTube**. Basta inserire l'url del video desiderato e inserire i testi direttamente nello schermo in una qualsiasi posizione spazio temporale. Concluso il lavoro verrà messo a disposizione un link per condividere il nuovo filmato sottotitolato. Registrazione gratuita. Da vedere.

www.worldlivetv.it/

World Live TV è un portale italiano accessibile gratuitamente, che raccoglie le principali televisioni del mondo che trasmettono legalmente ed in streaming su internet direttamente dai propri server video. Serial, Concerti, Manifestazioni, Film e altri eventi sportivi sono presenti 24 ore su 24 per un intrattenimento globale!

I 5 più attesi...

Gears Of War 2

Prince Of Persia

They

Prototype

Resistance 2

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!

ERY85

INARTEMARCO

SONIA

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco i tre incredibili disegni di questo mese... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

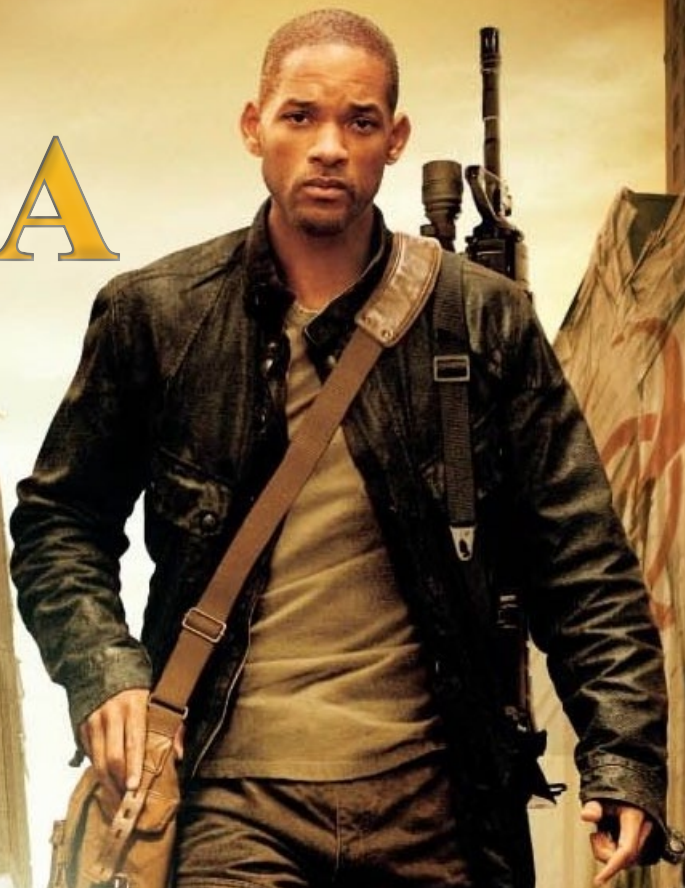
ANIME!

MTV ANIME NIGHT?

Purtroppo l'Italia è un paese strano, ricco di bellezza e di tanti pregi, ma incredibilmente contorto. In televisione trasmettono programmi aberranti, spesso privi di alcun valore artistico-umano (vedere alla voce "reality show"... che poi tutto sono meno che reali), serie televisive (quelle prodotte da noi) che non possono competere con le tanto apprezzate serie americane e straniere in generale. L'italiano medio vuole certi programmi, non gli serve altro. Ma così facendo si svilisce e si calpesta il desiderio di chi cerca qualcosa di più. Questi sono, almeno nel nostro caso, gli "otaku" del Bel Paese, che da anni cercano una maggiore presenza nei palinsesti televisivi di Anime di ogni genere, trovando ben poco spazio. L'unica eccezione, sorvolando sugli Anime trasmessi dal gruppo Mediaset (chiaramente di un target differente), è MTV. O meglio ancora, era MTV. Perchè, tramite un messaggio sul Forum Ufficiale dell'emittente musicale più famosa del mondo, ha comunicato, con un criptico messaggio, la cancellazione dell'Anime Night, appuntamento del martedì sera che ci accompagna da quasi 10 anni e che ha trasmesso capolavori dell'animazione moderna. Non è stato specificato se si tratta di una sospensione temporanea (improbabile, visto il silenzio dell'emittente in merito) o di un addio definitivo. Quel che è certo è che è immediatamente montata l'amarezza ed il dispiacere di tutti gli spettatori dell'Anime Night e di tutti gli "otaku" in generale, per una decisione, ad oggi, immotivata e che, se confermata in via ufficiale, rappresenterebbe un colossale passo indietro per la diffusione globale dell'animazione, di qualità, nel nostro paese, che ci trascinerebbe indietro di 15 anni (di lenti ma confortanti progressi). Evangelion, Escaflowne, Trigun, Cowboy Bebop, Full Metal Panic, Karekano e innumerevoli altri, sono stati ben più interessanti e maturi di tanta robaccia che gira in TV. L'Anime Night non può finire così, ci faremo sentire.

A cura di Mario Moschera

IO SONO LEGGENDA

"Un film che dovrebbe essere horror: non stupisce e men che mai fa saltare all'indietro sulla poltrona..."

Altro mese, altra visione di New York in rovina. Sembra che di recente, i producer di Hollywood abbiano riscoperto il filone catastrofico. Questa volta tocca al riadattamento del celebre romanzo di **Richard Mateson** '**Io Sono Leggenda**'. Molti negli anni hanno tratto ispirazione da quella seminale narrazione degli ultimi giorni dell'uomo. Sembra che lo stesso **Romero** ne abbia tratto ispirazione per il suo ciclo dei morti viventi. In un modo o nell'altro, siamo alla terza trasposizione cinematografica diretta.

E allora già quasi si pregusta una storia praticamente perfetta, secca, ben delineata, che non delude neppure sul finale. Si pensa a quello che si potrebbe fare con la tecnologia di oggi, a come si potrebbe rendere ogni singolo dettaglio, reale, perfetto. E poi , in somma c'è **Will Smith**, che ormai è diventato un'icona di un certo cinema di fantascienza. C'era in **Io Robot**. Vendicava la razza umana in **Indipendence Day**. Ci faceva morire dal ridere in **Men In Black**. Ed ecco, appunto che comincia a franare il terreno. Sono lontani i tempi in cui il giovane rapper di Philadelfia faceva di tutto pur di guadagnarsi una certa, anche meritata, credibilità. Adesso vuole permettersi di recitare da solo per circa ottanta minuti di pellicola. Ma non è **Tom Hanks** a confronto con un pallone da basket. É il principe di **Bel Air** che duetta con un pastore tedesco ed un paio di manichini. Ma per favore non chiedetemi chi sia meglio. In ogni caso, la delusione, perché ahimè, di delusione si tratta, parte proprio dalla sceneggiatura che stravolge completamente il significato del racconto originale creando una versione neocon, che magari farà tanto piacere a chi è convinto che esportare democrazia sia utile e creativo, ma che somiglia tanto ad un pistolotto morale a tratti completamente indigesto. **Robert Neville** è un virologo dell'esercito, solo sopravvissuto su tutta l'isola di Manhattan e presumibilmente del mondo ad un virus geneticamente modificato dall'uomo. Virus che, se non uccide, trasforma in creature fotofobiche con una certa predisposizione a cibarsi di sangue. Infetta chiunque ma non lui che, alla ricerca di una cura, rimane sul luogo del

contagio passando il tempo giocando a golf ed ascoltando vecchi brani di **Bob Marley**. Fino a quando, quasi contemporaneamente, non si inimica un branco di pseudo vampiri. E si rende conto che poi, tanto solo non è.Ora, capisco la necessità di adattare per lo schermo d'argento una storia vecchia di mezzo secolo che, sicuramente, avrebbe bisogno di una sistemata ai tempi. Quello che non è chiaro è perché la si debba violentare fino a traviarne il significato. Il bello del protagonista originale era il suo essere un uomo comune, un sopravvissuto al posto sbagliato, non un marine addestrato ed in più capace di trovare una cura.

E queste poche righe rimaste dovrebbero essere zeppe di spoiler per far capire le incoerenze involontarie o meno. Bisogna poi concentrarsi sulla regia. **Francis Lawrence**, alla prima prova dopo una lunga gavetta sui video di **Britney Spears**, fa di tutto per ricordarci che ci troviamo a New York. A parte la statua della libertà forse un po' inflazionata, non manca nulla : c'è il ponte di **Brooklyn** allagato, il museo di storia naturale, la **Gran Central Station** e **Times Square**. Ed effetti speciali che non sfigurerebbero nel bellissimo documentario life after people. Le creature poi, sembrano uscite da un film di animazione di fine anni novanta, scattose, super deformate, volgari quanto inutili.

La sceneggiatura è zoppicante, non coinvolge, in un film che dovrebbe essere horror, non stupisce e men che mai fa saltare all'indietro sulla poltrona. Gli spunti più interessanti del romanzo, un nuovo personaggio, i mutanti che si riorganizzano in una nuova civiltà, sono appena accennati, ma il regista sembra mancare del coraggio necessario per andare a fondo. E peggio ancora è quello che sottintende, la morale sciovinista che insinua. E spiace, perché un tempo la fantascienza era il grimaldello per superare le nostre paure, per spingerci oltre l'ignoto. Allora sì, era leggenda. Punto.

■ A cura di Mario Moschera

Qualcosa è cambiato nelle serie televisive di ultima generazione. Una volta queste sorelle minori povere dello schermo d'argento erano bistrattate, diventavano magari fenomeni di culto. Ma non reggevano quasi mai il confronto con il grande schermo. La serialità era sfruttata al più per sformare episodi da cassetta, uno uguale all'altro, sufficienti a spegnere il cervello per una buona mezz'ora, senza mai schizzare fuori dagli schemi imposti dal più rigido dei canovacci. Poi il diluvio. La crisi dei blockbuster, che, standardizzandosi, non sono più riusciti a lasciare il segno. E le nuove tecnologie che hanno permesso di superare il gap dei budget multimilionari. E tanto pionerismo creativo che è scaturito in qualcosa di forte e sostanzialmente innovativo. Negli ultimi anni abiamo avuto esempi per ogni genere, capiscuola in grado di segnare il passo: **I Soprano**, **Lost**, **Desperate Housewives**, **Heroes**. E finalmente è arrivato il momento della serie fantascientifica definitiva: **Battlestar Galactica**. Remake di una pessima imitazione di Guerre Stellari, la serie è giunta un po' in sordina. Prima la miniserie pilota, e poi piano le varie stagioni sui canali satellitari. Ed ora, seguendo il trend anglosassone, i cofanetti delle prime tre stagioni. La storia segue il peregrinare della nave da guerra **Galactica**, che scorta gli ultimi 49544 membri della razza umana in una disperata fuga nell'universo, inseguiti dai **Cyloni**, esseri cibernetici creati dall'uomo ed evolutisi in maniera del tutto inaspettata. Fin qui nulla di nuovo. Già visto, già sentito. È il lavoro degli sceneggiatori ed in particolare di **Ronald D Moore**, già veterano delle produzioni targate **Star Trek** a plasmare gli aspetti più specifici della serie. Che per certi versi è derivativa, ma i cui riferimenti sono ben mirati. C'è la psico politica che fu di **Asimov** ed il subconscio rivelatore di **Philip K. Dick**. C'è il **Gundam** della guerra di un anno, il cyberpunk del primo **Gibson**, ed un utilizzo ben dosato di un certo paganesimo squisitamente 'californiano'. Il viaggio su astronavi malmesse assume connotazioni quasi mistiche, i riferimenti alle varie mitologie sono tanti e ben mescolati. Lo stesso rapporto uomo/sylone è quasi un

dualismo filosofico, è l'eterna lotta del figlio per divincolarsi dagli schemi paterni. Infatti sono i personaggi, la vera rivelazione. Ben delineati, per nulla bidimensionali, ognuno caratterizzato dalle proprie nevrosi. Dal comandante **Adama**, tutto di un pezzo, al suo testardo figlio **Apollo**, dalla psicotica **Starbuck** all'ambigua **Boomer**. I **Syiloni**, naturale evoluzione dei robottoni squadrati anni '80, hanno assunto sembianze umane, sono alla ricerca della risposta definitiva sull'esistenza. E pur essendo macchine non si accontentatano di un semplice 42. È sul concetto di identità che sono giocate le migliori scene: il terrorismo claustrofobico di essere rinchiusi in una nave sferragliante, perennemente in panne, le comunicazioni gracchianti via radio, le risorse alimentari contate ben si interfacciano con l'incertezza di non sapere se chi è vicino è umano o **Sylone**. La serie è in continuo bilico tra realismo spietato e sfrigolante misticismo. In questo è anche aiutata da una regia curata in ogni minimo dettaglio. Che non crea scollature tra le scene in grafica computerizzata, mai abusata, e le scene di interni. Ma anzi acquista un taglio freddo, quasi documentaristico, che contribuisce a creare drammaticità anche se a volte finisce per prendersi troppo sul serio. Gli attori, quasi sconosciuti al momento del lancio della miniserie, ma ormai fiondati come nel caso di **Tricia Hefner**) in pieno stardom, fanno un lavoro più che dignitoso, sebbene caratterizzati da un doppiaggio convincente solo a metà. L'epopea del **Galactica**, alla ricerca della trediciseima colonia umana, la Terra, coinvolge, perché esaspera le tensioni politiche ed economiche dei nostri giorni, senza mai però parodizzarle. Lo spettacolo con cui si è a contatto è una distopia meccanicamente perfetta, senza sbavature ne cali di tensione. È insomma un ottimo antitodo per sconnettersi dalla realtà. E, visto il numero impressionante di spin off in lavorazione (addirittura due) è ben oltre l'essere già un piccolo oggetto di culto. È dove la fantascienza pura difficilmente è giunta prima. Ci mostra, ci violenta. E non annoia. Punto.

CONSOLE WARS
EVIL-ATARU.DEVIANTART.COM

HEI! HO SENTITO DIRE CHE TI AGGIUNGERANNO UN LETTORE BLURAY...
BAH: BAGGIANATE. LA GENTE NON COMPRA UNA CONSOLE PER VEDERSI I FILM!

CIAO RAGAZZI!

...
...

THIS IS ZELDAAAAA!
SCUSAMI, VADO A PARLARE CON IL MARKETING.
FIGURATI, DEVO FARMI INSTALLARE UN NUOVO DRIVE.

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 540 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.pctuner.net	www.squakenet.com
www.fideamedia.com		

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.friskon.com	www.playerzone.it	www.farmgames.net
www.cheatsolution.net	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.madrigaldesign.it/gwmania/
www.soluzionistore.com	www.virtuagames.it	www.lostgames.net
www.supergiochi.com	www.dndonline.it	www.rpg2s.net
www.ogsi.it	www.nrulez.it	www.giochini.it
http://supergames.altervista.org	www.giochigratisonline.com	http://fervusgames.blogspot.com
www.ictportal.it	www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org
www.ps3-inf.com	www.xbox-361.com	www.console-mania.net
www.g4g.it	www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu
www.marcopace.it	www.mandrawoz.net	www.fairplaygames.it
www.trukki.it	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 540 SITI

www.wiimania.net
http://xoomer.alice.it/bonacina/
http://age.altervista.org
www.generationgames.org
http://psw.netsons.org/sro/
www.tuttopes.net
www.drogbaster.it/sala_giochi.htm
http://pesinside.altervista.org
http://360yasai.blogspot.com
www.fifaitalia.net
www.consoleworld.it
www.sekmet.eu
http://tuttoragazziita.altervista.org
www.thesit.eu
http://consolenintendo.it
www.ipkclan.it
http://peppej92.altervista.org
http://cod4mw.forumfree.net
www.filpiweb.com
ww.free2play.it
www.nextgenita.altervista.org
www.gamescollection.it
www.console-tribe.it

www.project-console.com
www.beppeleso.net/giochi.html
http://finallevel.altervista.org
www.timetofrag.com
www.morino.eu
www.nofearita.com
www.pesmaniaclan.com
www.egamesblog.it
http://regame.altervista.org
www.blackpointgames.it
http://artikgames.altervista.org
www.webalice.it/macduce
http://playstationw.blogspot.com
www.interattive.net
www.conflict.altervista.org
http://player.yssimo.com
http://nfsboyz.forumfree.net
www.frestland.netsons.org
www.giochidelweb.it
http://raz3r.wordpress.com
www.consolerepublic.135.it
http://gamespc.weebly.com
www.blacklionitalia.it

www.rainstars.net
www.ps2-cartoons.it
www.game-play.it
http://xboxlivesport.135.it
http://ilbodoz.altervista.org
www.mgita.altervista.org
http://assassinscreed.altervista.org
http://ps3yasai.blogspot.com
http://dreamarena.netsons.org
www.tbk3.it/public/dokuwiki/doku.php
www.consolelandia.com
http://slowbox360.it.gg
www.fragtime.it
www.forzespeciali-ita.com
www.enigmanet.it
www.frogstub.com
www.consoleworld.it
http://28rgtpavia.forumattivo.com
http://tuttoragazziita.altervista.org
http://consolemanga.hostedwith.us
www.xyba.it
http://wii-blogger.blogspot.com
http://nextgenconsole.ning.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 540 SITI

www.dimensionex.net	www.sottomondo.org	http://retrogioco.altervista.org
www.zupperman.com	www.icesoldiers.it	www.click-videogames.it
www.servergame.net	www.console-news.net	http://swellofgods.altervista.org
www.homebrewcentral.altervista.org	www.iwtclan.com	www.gardenagaming.com
www.gameordie.it	http://vaworld.altervista.org/blog	http://aiutapc.splinder.com
www.listagiochi.it	www.clanitaly.com	www.gxv-arena.it
http://radiantgamer.blogspot.com	www.play-network.net	http://limonceclan.eu
www.play-network.net	www.spartansoldiers.net	www.bestgamingexperience.fasturl.it
http://yoda.forumfree.net	http://psgeneration.altervista.org	http://marcoleonardi1991.wordpress.com
www.resetweb.com/sdf	www.eventimultiplayer.it	http://upsblogit.wordpress.com
http://giochinfo.spaziolink.com	www.visualesport.com	http://wonderboygame.netsons.org
http://ecore.135.it	http://iperddl.netsons.org	http://2moons.netsons.org
http://gamercommunity.altervista.org	www.shocktroop.it	www.consollegeneral.altervista.org
www.marcotodaro.com	www.tecnogames.net	

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

www.virtuasport.it	www.edoluz.it	www.gercommunity.it
www.lucanineuropa.eu	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.gtasuper.altervista.org	www.pozzyland.net	www.gladiatores.eu
http://sanpei.forumup.it	www.spaziare.it	www.shopping-garantito.it
xboxliveclan.forumfree.net	http://clannowar.forumup.it	http://somethingwickedvault.splinder.com
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://mifune.altervista.org	http://bloodyhunters.forumfree.net	http:// xoomer.alice.it/onfornar
http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web	www.inrock.info

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 540 SITI

www.digitallotto.it/giochi%20gratis.htm	http://freedomtech.netsons.org	http://ivan-jr.blogspot.com
www.mircoferrari.it/blog	www.aleval.net	www.printandplay.it
http://youwin.altervista.org	www.freewebs.com/gamestationrich	www.enopc.blogspot.com
http://a1giorgio.blogspot.com	www.carrassi-giocattoli.com	www.tbhreloaded.it
http:// serpedragone.splinder.com	http://robi13891.spaces.live.com	www.hardesoft-shop.com
www.moviegames.it/index.htm	http://lukevi.altervista.org	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
www.stefanovantini.com	www.evolutionprice.com	www.crazystorebay.com
http://imperivm.altervista.org	www.magillanet.altervista.org	www.tdu-italia.com
www.guarazone.net	www.beepworld.it	http://siligiosblog.spaces.live.com
http://mimmoegiulia.freeforumzone.leonardo.it	www.infiniterpgworld.com	http://netteller.blogspot.com
http://xoomer.alice.it/picbern	www.kratckoo.com/dblog	www.x-modding.eu/default.aspx
http://wondergirl1986.spaces.live.com	http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com
http://tribe.myhtml.it	www.intimomania.name	http://mikyyy.altervista.org
http://leviathans.wordpress.com	http://lafondazione.blogspot.com	http://fintapalla.blogspot.com
http://www.escursionisulcis.it	www.stampaclandestina.com	http://nuke.reggiostyle.it
www.myspace.com/turboalessandro	http://blog.libero.it/Musashi	http://lamaniglia.altervista.org
http://old-schoolofgames.forumfree.net	www.drym69.com	http://digilander.libero.it/g.rondello
www.cliccagratis.net	http://blogianluca.blogspot.com	www.gmparticoli.blogspot.com
http://psykoweb.weebly.com	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.ingegnericonlepalle.com	www.netmachine.info
www.bazarissimo.com	www.romapress.it	www.tnsclan.com
http://digilander.libero.it/metson07	www.speedball2italia.com/news.php	www.trovatutto.helloweb.eu
http://nigerpunk.altervista.org/MyBlog/index.php	www.fantasystudios.altervista.org/himerensi/index.htm	http://princewalter360.spaces.live.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 540 SITI

http://giurisprudenza.netsons.org	www.solarinvasion.com	http://basileus.altervista.org
http://fonda.altervista.org	http://itcvolta.altervista.org	http://anthony-sk8.spaces.live.com
www.pompeiluca.it	http://simonellidamiano.blogspot.com	http://alessandro.foruup.it
http://schlossadler.altervista.org	http://nunzionastasi.de.tl	http://hamachiclan.forumitalian.com
http://sarroch-pallavolo.forumfree.net	http://conqueringtheworld.spaces.live.com	http://aeroxantonio.spaces.live.com
http://nextlab.elementfx.com	http://gamedge.forumfree.net	http://nintendo.italian.fans.forumfree.net
www.alex88.it	www.justoverclock.com	http://otakuzero.blogspot.com
www.telovendo.eu	http://tanner85italy.spaces.live.com/blog	http://omaggi-sconti-giochi.blogspot.com
http://fotografando-italia.blogspot.com	http://nuke.cosebelleitalia.com	www.alessandrotedesco.com
http://tfw.altervista.org	http://80lasercoinopitalia.forumfree.net	http://ivanbalmita.blogspot.com
www.niguardaonline.com	http://sasonex.spaces.live.com	http://zordans.blogspot.com
www.tutteletv.com	www.afterfx.it	http://cristiano76.blogspot.com
http://saintclan2.altervista.org/html	www.pirates.it	http://leone82.altervista.org
http://open4blog.blogspot.com	http://electropage.myblog.it	http://francesca.forumer.it
http://animesociety.forumcommunity.net	http://shuffledspace.spaces.live.com	http://xoomer.alice.it/heartlove
http://blackviolet.forumo.biz/portal.htm	http://stracciafabrizio.altervista.org	www.golfogaeta.com
http://cosmoscasorate.altervista.org	http://lambdamupi.blogspot.com	http://branzi2000.spaces.live.com
http://pia2.it.gg	http://welcometoyournightmare.spaces.live.com	www.riparipa.altervista.org
http://giurisprudenza.netsons.org	www.solarinvasion.com	http://basileus.altervista.org
http://fonda.altervista.org	http://itcvolta.altervista.org	http://anthony-sk8.spaces.live.com
www.pompeiluca.it	http://simonellidamiano.blogspot.com	http://alessandro.forumup.it
http://schlossadler.altervista.org	http://nunzionastasi.de.tl	http://hamachiclan.forumitalian.com
http://sarroch-pallavolo.forumfree.net	http://conqueringtheworld.spaces.live.com	http://aeroxantonio.spaces.live.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 540 SITI

http://nextlab.elementfx.com	http://gamedge.forumfree.net	http://nintendo.italian.fans.forumfree.net
www.alex88.it	www.justoverclock.com	http://otakuzero.blogspot.com
www.telovendo.eu	http://tanner85italy.spaces.live.com/blog	http://omaggi-sconti-giochi.blogspot.com
http://fotografando-italia.blogspot.com	http://nuke.cosebelleitalia.com	www.alessandrotedesco.com
http://tfw.altervista.org	http://80lasercoinopitalia.forumfree.net	http://ivanbalmita.blogspot.com
www.niguardaonline.com	http://sasonex.spaces.live.com	http://zordans.blogspot.com
www.tutteletv.com	www.afterfx.it	http://cristiano76.blogspot.com
http://saintclan2.altervista.org/html	www.pirates.it	http://leone82.altervista.org
www.mrcnetwork.it	www.ioenoi.it	http://hollowbreaker.freeweb7.com
http://blog.myhtml.it	http://tecnoman.altervista.org	www.calcolomeccanica.com
www.gokux-community.org	www.mariodeprisco.it.gg	http://serpedragone.splinder.com
www.littlefox27.altervista.org	http://nicolagerminario.altervista.org	www.doublep.altervista.org
www.heroes-italia.it	www.myspace.com/diodado	http://techbay.wordpress.com
http://jediknights.forumfree.net	www.agrigentum.net	www.mastervideonline.com
www.camillo85.helloweb.eu	www.joemallo.net	http://videogamesagas.forumcommunity.net
www.speriamobene.it	www.informaticaexpress.eu	http://basicready.blogspot.com
http://digitalrevolution.forumfree.net	http://secondoe.forumfree.net	www.fishing-virtuale.com
www.webalice.it/mclord	http://mangazone.forumfree.net	http://ngen.forumup.it
http://consolenewgen.forumfree.net	www.pizzeria-eraora.it	www.sitointernet.com
www.bst67.net	http://24 waffengebirgsdivision .forumfree.net	http://godofforum.forumfree.net
http://driller.splinder.com	http://netgeneration.forumfree.net	http://tuttovideogiochi.forumcommunity.net
http://00kakashi00.netsons.org	http://videochat.ilbello.com	http://shadowinaworldoflights.spaces.live.com
www.pubblicizzasito.it	http://vincentandfrank.altervista.org	www.freere.eu

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 540 SITI!

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi

EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RES PONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso
HANO COLABORATO: Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER
SEDE LEGALE:
Via della Fortezza 14 - 00040 Rocca di Papa (RM)
Tel 06 / 94.97.202
PER LA TUA PUBBLI CITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it
Tel 06 / 94.97.202

SI RINGRAZIA: Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Hasbro Italia, Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)